NES-GR-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

HOW TO PLAY

KONAMI®

KONAMI®

This game is licensed by
Nintendo for play on the

Nintendo®
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

English

Congratulations on your purchase of Gradius, another in the proud line-up of Konami's carefully researched high-precision computer games. For maximum enjoyment it is recommended that you read this instruction manual thoroughly before you begin your adventure with Gradius.

THE STORY.....4

HOW TO PLAY.....4

Power Boosting.....6

Under Attack From The Space Invaders.....8

Characters And Components Of The Game.....10

Helpful Hints.....12

Advanced Attack And Defense Maneuvers.....12

THE STORY

The planet Gradius, a peaceful Earth-like world, is now under all-out space attack from their old nemesis, beings from the sub-space star cluster of Bacterion. The people of Gradius are in danger of being completely destroyed by the amoeboid Bacterions.

To save them, you have just launched the prototype hyper-space fighter, the Warp Rattler. The entire galaxy awaits your duel to the death with the evil Bacterions.

Your objective is the Bacterion superfortress, Xaerous. To reach this, you must steal the enemy power capsules along your route and boost the Warp Rattler's hyper-powers.

You are the last hope for the gentle people of Gradius! You will need all your courage and concentration to win. Get ready to blast off!

HOW TO PLAY

Your mission is to pilot the Warp Rattler into enemy space and destroy Xaerous. You are the only one left who can return peace to the planet Gradius.

It is necessary for you to avoid enemy fire and destroy the hoards of alien Bacterion craft that will come out to attack you as you proceed through the various stages of the game.

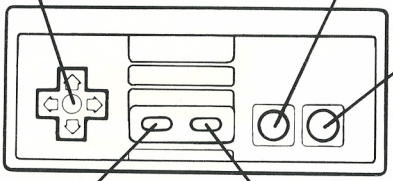
GRADIUS can be played either by a single player or by two players. If there are two players, the play alternates from player to player.

A single player can use either Control (1) or Control (2). When two players are competing, use both Control (1) and Control (2).

Controlling The Action

Control Button
Use this Control Button to maneuver the Warp Rattler.

Button B (power booster)
Use for power boosts. (Hit this button when you are in position to make a power boost.)



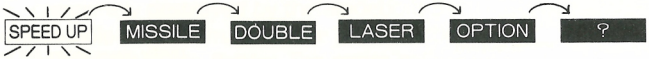
Button A (trigger)
Use this to fire the Warp Rattler's sophisticated on-board armament. (When you are operating under power-boost conditions, Button B will also activate your air-to-surface missiles, double-beam cannons, and your high penetration laser beam cannon.)

Selector Button
When the Konami Title comes on your screen, use this button to move the Warp Rattler image and make your selection of one player or two players.

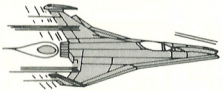
Start Button
Use this button to start the game after you have selected the number of players. (Pause function: During play, this button also acts as a toggle switch to stop and resume the game. When you stop the action, a warning tone will sound.)

Power Boosting

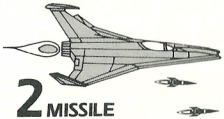
Each time you capture a red-colored enemy power capsule, a series of power boost selection indicators will light up at the bottom of your screen.



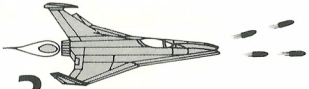
When a desired indicator lights up, hit the power boost button (Button B) to activate that power boost.



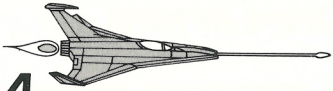
1 SPEED UP
Increases your speed.



2 MISSILE
Equips you with air-to-surface missiles.

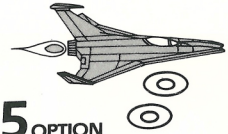


3 DOUBLE
Equips you with double beam cannon; effective against enemy attacks from above.



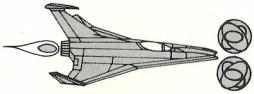
4 LASER

Powers the Warp Rattler with a high-penetration laser beam cannon.



5 OPTION

Doppel-ganger capability option. This spins off a ghost-like twin of the Warp Rattler, the Sidewinder. The Sidewinder has all the original firepower of the Warp Rattler and follows you in formation during your attacks. You may create a maximum of two Sidewinders. The Sidewinder duplicates the Warp Rattler's original firepower and has "MISSILE," "DOUBLE," and "LASER" attack capabilities.

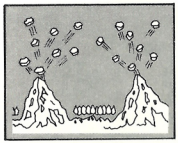


6 ? (FORCE FIELD BARRIER)

This power boost effect equips the Warp Rattler with a force field Barrier, making you invulnerable to enemy attack. When the Barrier turns red, this means that you only have enough force-field power to protect you from one more attack.

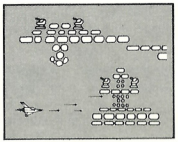
NOTE: You may have multiple power boost effects at the same time; however, the double-beam cannon and the laser cannot be used together.

Under Attack From The Space Invaders



The Volcanic Stage

Originally this was a green and peaceful satellite. But now, under the attack of the Xaerous space fortress, it has been transformed into an inferno-like advance base for the alien Xaerous.

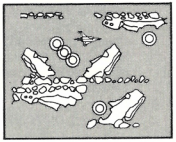


The Stonehenge Stage

This is an artificially constructed asteroid belt created as a galactic fighter base.

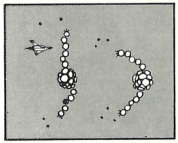
The Inverted Space Volcano Stage

Like Stage 1, this is an enemy planetoid advance base, but this time up and down have become reversed.



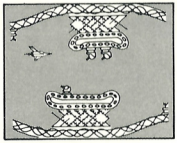
The Moal Stage

The Moai are great strange heads that resemble the old stone statues of Easter Island on Earth. They were created by an unknown race eons ago in the image of the patron spirits of the galaxy. The Xaerous forces have utilized these as bases for their deadly ion guns.



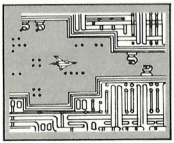
The Antennoid Stage

Giant living tentacle-like antennae, floating through space! If they sense the presence of another living being, they shoot out deadly poison capsules.



The Amoebold Stage

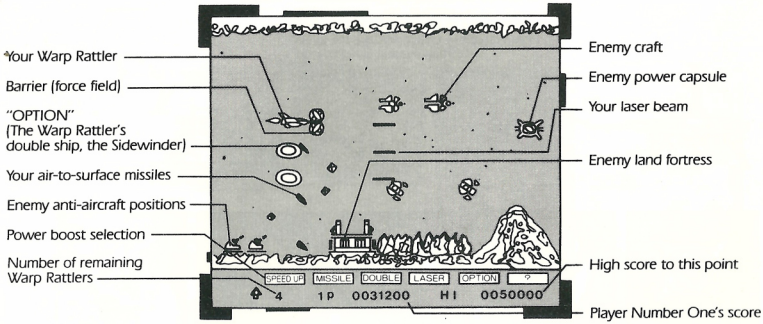
Huge amoeba-like organisms from the unknown reaches of space. They are primitive but have an incredibly strong life-force and will pursue relentlessly any life form that invades their living space.



The Xaerous Superfortress Stage

The ultimate stage of the game! This fortress lies at the very heart of the nerve center of the Bacterion Empire and is controlled by a complex biocomputer.

Here Is What Your Screen Will Look Like:

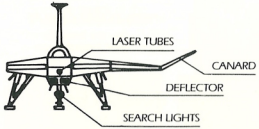


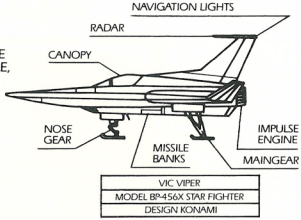
Characters And Components Of The Game

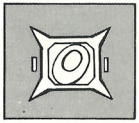
The Warp Rattler

The galaxy's most sophisticated starship. Pride of the Gradius Defense Forces! This tiny craft has been jam-packed with amazing armament and speed capabilities!

LENGTH: 49.5ft WIDTH: 51.0ft
HEIGHT: 20.0ft WEIGHT: 38t
ENGINE: IMPULSE POWER DRIVE
WEAPONS: BEAM, LASER, MISSILE, 2 OPTIONS

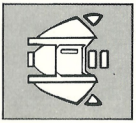




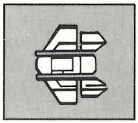


Enemy power capsule
(Red) 500 points
Pulse-energy capsules

Fan
100 points
Neutral zone patrol craft

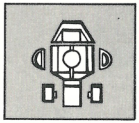


Rugurr
100 points
Standard Xaerous fighter

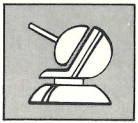


Garrun
100 points
Xaerous high-speed pursuit spacecraft

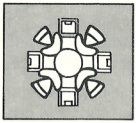
Dakker
100 points
Ambulatory anti-aircraft robot cannon



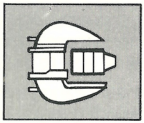
Jumper
100 points
Mobile robot



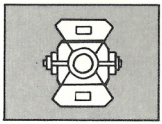
Dai #01
100 points
Anti-aircraft plasma cannon



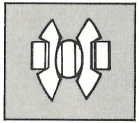
Zab
100 points Space mines (move through both time and space)



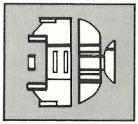
Foss
100 points
Standard Xaerous cruiser



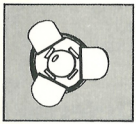
Rashe
100 points
Xaerous fighter scramble formation



Venus
100 points
Commando reconnaissance craft

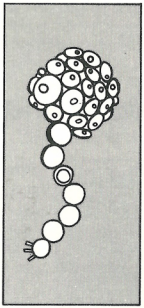


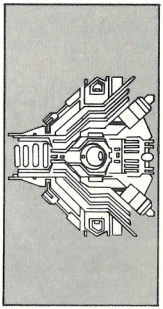
Uska
100 points
Xaerous communication ship

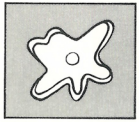


Tild

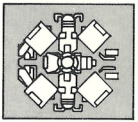
Xaerous midget ring flier



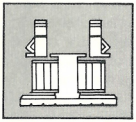




Amoeba
100 points
Deadly organic antimatter



Mazar
3,000 points
Xaerous mid-sized ring flier



Dagoom
1,000 points
Enemy scramble hatch

Antennoid
Destroy heart: 5,000 points Destroy arm: 1,000 points Rapidly multiplying space antennoid creatures

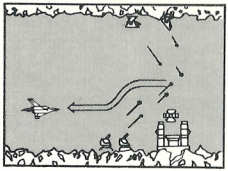
Xaerous big core fighters
Destroy entire core: 10,000 points. Destroy center only: 500 points Xaerous mother ship

Helpful Hints

Hidden within the game play of GRADIUS are ways to obtain bonus points and to perform extraordinary maneuvers. The keys to get bonus points and to perform these maneuvers are buried within the program. Hopefully, you will be able to discover these in the playing of this game.

We would appreciate hearing from you, if and when, you do discover some of these. We will give you one hint...it is possible to warp through a stage if you fulfill certain conditions. Good Luck!

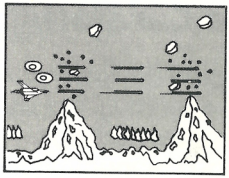
Advanced Attack and Defense Maneuvers



Attack the Red Enemy craft without letting them escape; then steal their power capsules.

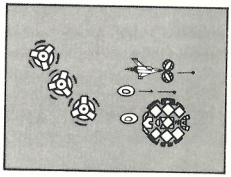
Pay careful attention to the power boost selection indicators at the bottom of your screen. Choose the appropriate power boost considering the stage you are in at the time.

The enemy projectiles are intelligent weapons; they will anticipate your flight path and follow your escape maneuvers. Be careful not to get caught napping. (See Fig. 1)



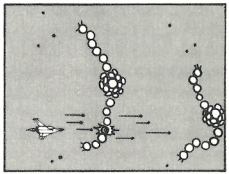
When you are in the Volcanic Stage, it is not enough just to escape from the volcanoes; use your laser cannon and doppel-ganger option to blast the rocks for a higher score. (Fig. 2)

If you can get one of the special blue power capsules, all the enemies visible on your screen will be destroyed at once.



Watch out for the enemy Dakkers! They will appear suddenly, attacking from both above and below out of the left side of your screen.

Use the doppel-ganger "OPTION" to blast the Mazar spheres with the Sidewinder's extra firepower.



When you run into an antennoid creature, go after the red spheres in the arm portions to destroy the arms. If you can get the central nucleus, the whole thing will go up in smoke! (Fig. 4)

When your force field Barrier turns red, this means that you only have enough force-field power to protect you from one more attack. Get ready to use your next power boost Barrier!

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

GRADIUS

Félicitations ! Vous venez d'acquérir l'un des succès de KONAMI, le jeu à domicile "GRADIUS".
Nous vous suggérons d'en lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer.

L'histoire 16
Règle du jeu 16
Auxiliaires de puissance 18
Sous les coups de l'envahisseur intersidéral 20
Caractéristiques et composantes du jeu 22
Indications pour le jeu 24
Manoeuvres pour l'attaque et la défense 24
Précautions d'emploi 26

L'HISTOIRE

La planète Gradius, un mode paisible à l'image de la terre, subit les attaques massives de son ennemi de tout temps, des créatures venues du sous-espace sidéral inférieur, la planète BACTERION. Les habitants de Gradius risquent d'être complètement anéantis par les Bactérions amiboïdaux.
Pour les sauver, vous venez de lancer un prototype de l'avion de combat intersidéral, le Warp Rattler. La galaxie entière a les yeux fixés sur votre duel à mort contre les diaboliques Bactérions. Votre cible principale est la super-forteresse de Bactérion, XAEROUS.
Pour l'atteindre, vous devez accumuler les capsules d'énergie ennemies tout au long de votre périple et vous aider des super auxiliaires de puissance de Warp Rattler.
Vous représentez le dernier espoir pour les bons habitants de la planète Gradius. Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre concentration pour vaincre...Alors, soyez prêt à vous surpasser.

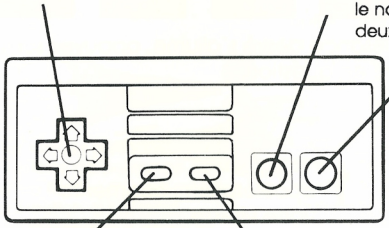
REGLE DU JEU

Votre mission consiste à guider votre Warp Rattler à travers l'espace aérien ennemi et à détruire Xaerous. Vous êtes le seul à pouvoir réinstaurer la paix sur la planète Gradius.
Il vous faudra éviter les tirs ennemis et détruire l'étrange force de frappe des Bactérions qui vous attaquera à travers votre progression dans les différentes étapes du jeu.
Ce jeu est destiné à un ou deux joueurs. S'il y a deux joueurs, chaque joue à son tour.
Si on joue seul, on utilise le contrôle n°1 ou le contrôle n°2 ; pour deux joueurs, utiliser les contrôles 1 et 2.

COMMENT CONTROLER L'ACTION

Manette des commandes :
manipuler pour manoeuvrer le Warp Rattler.

Bouton de sélection :
Lorsque le titre KONAMI s'affiche sur l'écran, appuyer sur ce bouton pour mettre l'image représentant le Warp Rattler en mouvement et pour sélectionner le nombre de joueurs (un ou deux).



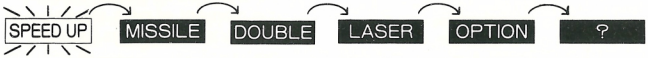
Bouton de départ :
Appuyer sur ce bouton pour démarrer la partie après avoir sélectionné le nombre de joueurs.
Pendant la partie, vous pouvez également utiliser ce bouton pour ménager des pauses ; pendant ces moments, une alarme sonore se fait entendre.

Bouton B : auxiliaire de puissance
Appuyer sur ce bouton pour déclencher les auxliaires de puissance (utiliser ce bouton lorsque vous êtes dans une position qui vous permet d'avoir recours aux auxiliaires de puissance).

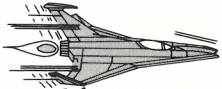
Bouton A : déclencheur
Appuyer sur ce bouton pour déclencher les armes dont vous disposez à bord du Warp Rattler.
Lorsque vous vous trouvez dans des positions où vous pouvez utiliser les auxiliaires de puissance, le bouton B vous permet aussi de manoeuvrer vos missiles air-terre, vos canons à double visée, et votre canon laser à haut pouvoir de pénétration.

AUXILIAIRES DE PUISSANCE

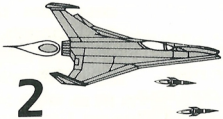
A chaque fois que vous capturez une capsule d'énergie ennemie (rouge) une série d'indications concernant les auxiliaires de puissance apparaît au bas de l'écran :



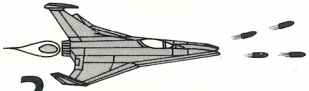
Quand l'auxiliaire de puissance désiré s'allume, appuyez sur le bouton B pour activer cet auxiliaire en question.



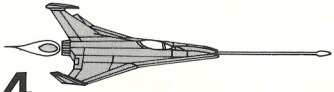
1 **accélération** : augmente votre vitesse.



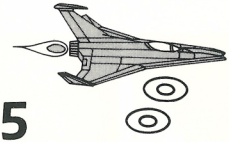
2 **missile** : vous équipe de missiles air-terre.



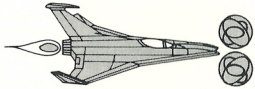
3 **double** : vous équipe d'un canon à double visée contre les attaques ennemies venant du dessus.



4 **laser** : équipe le Warp Rattler d'un canon à laser à haut pouvoir de pénétration.



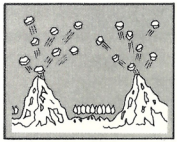
5 **option** : elle engendre un avion jumeau du Warp Rattler qui fonctionne comme son double, le Sidewinder. Celui-ci est doté de toutes les puissances de tir du Warp Rattler et vous suit en formation pendant les attaques. Vous pouvez disposer d'un maximum de deux Sidewinders. Non seulement le Sidewinder double les puissances de tir du Warp Rattler, mais encore, il dispose des fonctions "missiles", "double" et "laser".



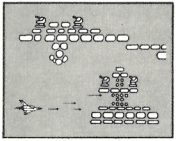
6 **Barrière de protection** : cet auxiliaire de puissance dote le Warp Rattler d'une barrière de protection qui le rend invulnérable aux attaques ennemies. Lorsque le symbole la représentant devient rouge, cela signifie que vous ne conservez votre vulnérabilité que pendant une attaque supplémentaire.

REMARQUE :
Vous pouvez utiliser plusieurs auxiliaires de puissance à la fois. Pourtant le canon à double visée et le laser ne peuvent être utilisés simultanément.

SOUS LES COUPS DE L'ENVAHISSEUR INTERSIDERAL

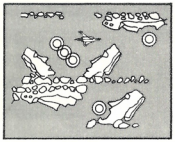


1ère étape du combat : les volcans
A l'origine, c'était un satellite paisible et verdoyant, mais après l'attaque de la forteresse Xaerous, il a été transformé en une base infernale de front qui défend les positions des créatures de Xaerous.

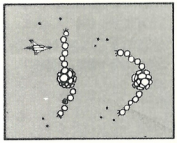


2ème étape du combat : Stonehenge
C'est une ceinture astéroïdale créée artificiellement et servant de base de combat Intersidéral.

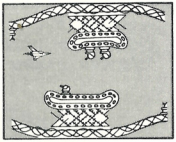
3ème étape du combat : les volcans inversés
Comme la première étape, c'est une base du front ennemi où tout a été inversé de haut en bas.



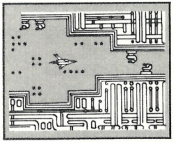
4ème étape du combat : Moai
Les Moais sont de grandes têtes étranges qui ressemblent aux vieilles statues de l'île de Pâques sur la terre. Elles furent créées par une race inconnue, il y a des siècles de cela, à l'image des saints patrons de la galaxie. Les forces de Xaerous les ont utilisées comme bases pour leurs mortels fusils ioniques.



5ème étape du combat : les créatures antennoïdales
De vivantes antennes géantes ressemblant à des tentacules qui flottent à travers l'espace ! Lorsqu'elles perçoivent la présence d'un autre être vivant, elles projettent des capsules de poison mortel.

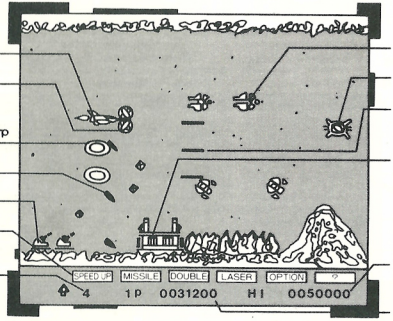


6ème étape du combat : les créatures amiboïdales
D'énormes organismes semblables à des amibes, provenant des confins de l'univers. Elles sont primitives, mais possèdent un extraordinaire instinct de conservation, et elles poursuivent sans merci toute forme de vie qui envahit leur espace vital.



7ème étape de combat : la super-forteresse Xaerous
C'est la dernière étape du jeu ! Cette forteresse se cache au plus profond du système nerveux de l'Empire des Bactérions : elle est contrôlée par un bio-ordinateur très complexe.

DESCRIPTION DE VOTRE ECRAN



votre Warp Rattler

votre barrière de protection

"option" (le vaisseau spatial jumeau du Warp Rattler, le Sidewinder)

vos missiles air-terre

positions de défense anti-aériennes ennemies

sélection des auxiliaires de puissance

nombre de Warp Rattler restant

vaisseau spatial ennemi

capsule d energie ennemie

vos rayons laser

forteresse terrestre ennemie

score supérieur actuel

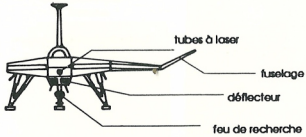
score du joueur n°1

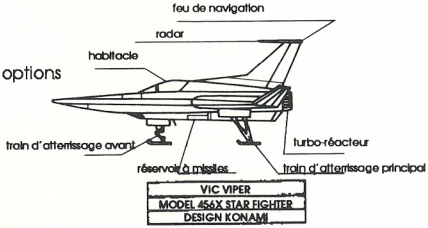
CARACTERES ET COMPOSANTES DU JEU

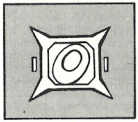
Le Warp Rattler

C'est le vaisseau spatial le plus sophistiqué de la galaxie, la fierté des forces défensives de Gradius ! Ce vaisseau minuscule a été doté d'un armement surprenant et d'incroyables capacités de vitesse.

Longueur : 15 m
largeur :
hauteur :
poids : 38 tonnes
moteur : turbo-réacteur
armement : rayon, laser, missile, deux options

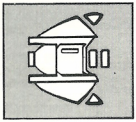




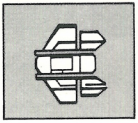


1 - capsule d'énergie ennemie
(rouge) 500 points
capsule à propulsion énergétique

2 - ventilateur
100 points
vaisseau de patrouille en zone neutre

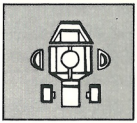


3 - Rugurr
100 points
combattant standard de Xaerous

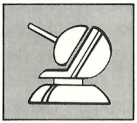


4 - Teramin
100 points
vaisseau spatial chasseur à haute vitesse de Xaerous

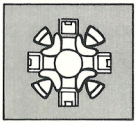
5 - Dakker
100 points
canon-robot mobile anti-aérien



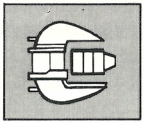
Sauteur
100 points
robot mobile



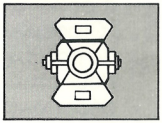
Dal # Ol
100 points
canon anti-aérien à plasma



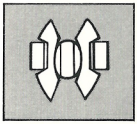
Zab
100 points
mines spatiales (se déplaçant à la fois dans le temps et l'espace)



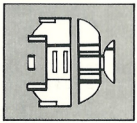
Foss
100 points
croiseur standard de Xaerous



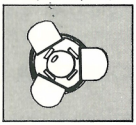
Rashe
100 points
Formation de choc de Xaerous



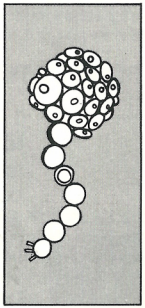
Vênus
100 points
commando de reconnaissance



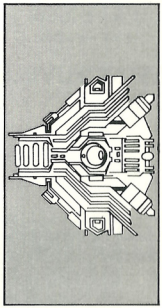
Uska
100 points
vaisseau de communication de Xaerous



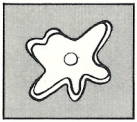
Tlid
vaisseau main de forme annelé de Xaerous



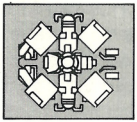
Antennoïde
destruction du coeur : 5000 points
destruction du bras : 1000 points
créatures de l'espace à reproduction rapide



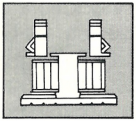
Combattants du noyau central de Xaerous
destruction du noyau entier : 10.000 points
destruction du centre seulement : 500 points
vaisseau central de Xaerous.



Amiba
100 points
antimatière organique mortelle



Mazar
3000 points
vaisseau de taille moyenne de forme annelé de Xaerous

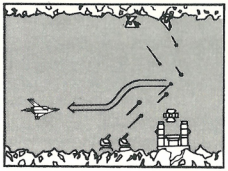


Dagoom
1000 points

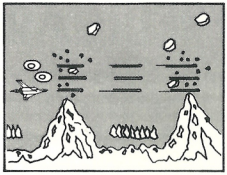
INDICATIONS POUR LE JEU

Des systèmes qui permettent d'obtenir des points de bonification et d'accomplir des manoeuvres extraordinaires sont dissimulés dans le jeu "Gradius", à l'intérieur même du programme. Vous avez tous les espoirs de pouvoir les découvrir en jouant.
Nous aimerions beaucoup savoir comment et où vous les avez découverts... Un petit indice : il vous est possible de sauter certaines étapes du jeu en remplissant certaines conditions...
Alors, bonne chance !

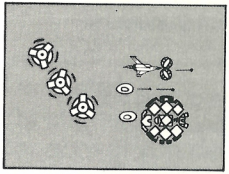
MANOEUVRES POUR L'ATTAQUE ET LA DEFENSE



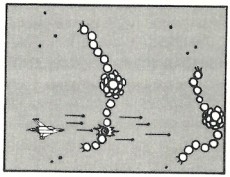
1 - Attaquez les vaisseaux rouges de l'ennemi sans les laisser s'échapper et ensuite, volez leur leurs capsules d'énergie. Faites très attention aux indactions concernant les auxiliaires de puissance, au bas de votre écran : choisissez l'auxiliaire de puissance approprié à l'étape du jeu dans laquelle vous vous trouvez.Les armes ennemies sont intelligentes : elles savent anticiper votre trajectoire et suivre vos manoeuvres de repli. Attention de ne pas vous laisser prendre à somnoler ! (fig. 1).



Lorsque vous êtes à l'étape des volcans, il ne vous suffit pas d'échapper aux volcans ; vous devez aussi utiliser votre canon-laser et votre "option" pour détruire les roches qu'ils crachent et atteindre des scores supérieurs (fig. 2).
Si vous parvenez à capturer des capsules d'énergie bleues, tous les ennemis visibles sur l'écran seront immédiatement détruits.



Attention aux Dakkers ennemis ! Ils apparaissent soudainement et attaques de tous les côtés à la fois. Utilisez votre "option" pour détruire les sphères Mazar à l'aide des puissances de tir supplémentaires du Sidewinder.



Lorsque vous vous trouvez en face d'une créature antennoïdale, attaquez les sphères rouges se trouvant sur leurs bras pour leur détruire les bras. Si vous parvenez à toucher leur noyau central, la créature entière disparaît en fumée. (fig. 4)
Quand votre barrière de protection devient rouge, cela signifie qu'elle n'a d'énergie que pour couvrir une seule attaque de plus ; préparez-vous alors à utiliser votre barrière de protection suivante.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE JEU KONAMI

- Ce jeu informatique est un article de précision qui possède un circuit électronique complexe. Evitez les chocs et les températures extrêmes. Ne jamais tenter d'ouvrir ou de démonter le jeu.

- Ne pas toucher aux câbles et ne jamais les mettre au contact de l'eau sous peine d'endommager les circuits électroniques du jeu quand vous délerandez.

- Assurez-vous toujours que la console NES est éteinte quand vous branchez ou que vous débranchez le jeu sur la console NES.

- Ne jamais introudire vos doigts ou des objets métalliques dans le porte-cartouche, sous peine d'endommager le fonctionnement de votre machine.

GRADIUS

Proficiat met uw aanschaf van Gradius, een zorgvuldig onderzocht, uiterst precies computerspel van Konami's trotse lijst. Om het spel tot het uiterste te genieten, raden wij u aan, deze handleiding hoed door te lezen voordat u aan uw avontuur met Gradius begint.

Het verhaal 28
Hoe te spelen 29
Kracht-stimulaties 30
Onder aanval van de ruimte-indringers 32
Karakters en bestanddelen van het spel 34
Nuttige tips 36
Gevorderde Aanvals-en verde-digingsmanoeuvres 36

HET VERHAAL

De planeet Gradius, een vredige planeet die op de aarde lijkt, wordt nu aangevallen door hun oude vijanden, wezens van de subspace sterrengroep Bacterion. De mensen op Gradius zijn in groot gevaar. De amoeboide Bacterion willen de complete vernietiging. Om hen te redden, hebt u zojuist de proto-type hyper-space jager, de Warp Rattler, gelanceerd. De hele galaxy wacht op het duel met de dood tussen u en de slechte Bacterions.
Uw doel is het superfort van de Bacterions, Xaerous. Om dit te bereiken, moet u de vijandelijke kracht-kapsule's stelen en de Warp Rattler's hyper-krachten stimuleren.
U bent de laatste hoop voor het vriendelijke volk van Gradius. U zult al uw moed en koncentratie nodig hebben om te winnen.
Maak uzelf klaar voor de start.

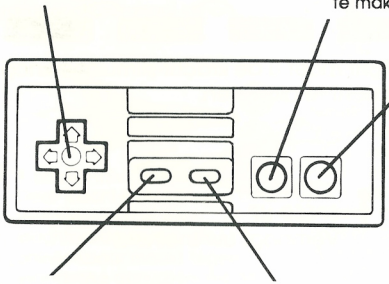
HET TE SPELEN

Uw opdracht is het, de Warp Rattler in de vijandelijke ruimte te besturen en Xaerous te vernietigen. U bent als enige overgebleven om de vrede op de planeet Gradius te herstellen.U moet het vijandelijk vuur vermijden en de vijandelijke Bacterion-machten die u aanvallen vernietigen, terwijl u voortschrijdt door de verschillende stages van het spel.
GRADIUS kan door een of twee spelers gespeeld worden. Bij twee spelers wordt het spel afwisselend gespeeld.
Een speler kan Control (1) of Control (2) gebruiken. Als twee spelers met elkaar spelen, moeten Control (1) en Control (2) alletwee gebruikt worden.

DE KONTROLE TIJDENS DE AKTIE

Kontrole-knop
Gebruik deze kontrole-knop om de Warp Rattler te manoeuvreren.

B-knop (kracht-stimulatie)
gebruik dit voor kracht-stimulatie (druk deze knop wanneer u in de positie bent om een kracht-stimulatie te maken).



A-knop (trekker)
gevruik dit om de geraffineerde bewapening van de Warp Rattler af te vuren. (Wanneer u onder kracht-stimulatie werkt, aktiveert de B-knop ook uw lucht-naar raketten, dubbelstraalkanonnen en uw super-doordringend laserstraalkanon).

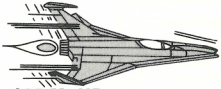
Select-knop
Wanneer de Konami-titel op uw beeld verschijnt, kunt u deze knop gebruijken om het Warp Rattler-beeld te bewegen en uw keuze tussen een of twee spelers te maken.

Start-knop
Gebruik deze knop om het spel te starten nadat u het aantal spelers gekozen hebt. (Pauze-funtie: tijdens het spel kunt u deze knop als aan-uit schakelaar voor een korte pauze gebruiken. U hoort een waarschuw-toon als u het spel voor een pauze stopt).

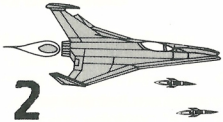
KRACHT-STIMULATIE

Iedere keer als u een roodgekleurde krachtkapsule van de vijand veroverd hebt, verschijnt er een serie lichtjes onderaan uw beeldscherm. Dit zijn kracht-stimulatie keuze-indikators. Wanneer

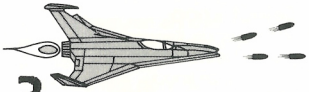
de gewenste indikator oplicht moet u de kracht-stimulatie-knop (B-knop) drukken om die kracht te aktiveren.



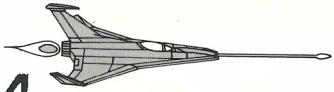
1 SPEED UP
Verhoogt uw snelheid



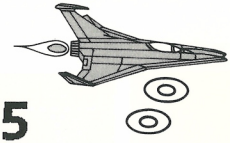
2 MISSILE
Rust u met lucht-naar-land raketten uit.



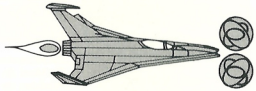
3 DOUBLE
Rust u met het dubbel-straal-kanon uit. Dit is zeer werkzaam bij vijandelijke aanvallen van bovenaf.



4 **LASER**
Versterkt de Warp Rattler met een super-doordringend laser-straal kanon.



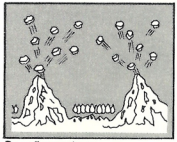
5 **OPTION**
Dubbelgangers mogelijkheid-optie. Hierdoor onstaat een spookachtige tweeling van de Warp Rattler, de Sidewinder. De Sidewinger heeft dezelfde oorspronkelijke kracht als de Warp Rattler en volgt u in formatie tijdens uw aanvallen. U kunt maximaal twee Sidewinders creeren. De Side-winder dupliceert de oorspronkelijke kracht van de Warp Rattler en heeft MISSIL, DOUBLE en LASER aanvalsmogelijkheden.



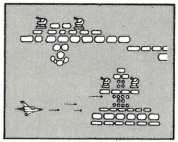
6 **?** (KRACHTSVELDGRENS)
Deze kracht-stimulatie rust de Warp Rattler met een krachtsveldgrens uit, die u onkwetsbaar maakt tegen vijandelijke aanvallen. Als de grens rood wordt, betekent dit dat u nog slechts voor een aanval genoeg krachtsveld-power hebt.

ATTENTIE: U kunt verschillende kracht-stimulaties tegelijkertijd hebben. Het dubbelstraal-kanon en de laser kunnen echter niet samen gebruikt worden.

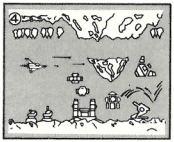
ONDER AANVAL VAN DE RUIMTE-INDRINGERS



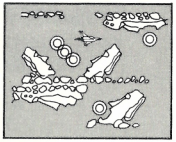
De vulkaan-stage
Vroeger was dit een groene en vredige satelliet. Maar nu, onder aanval van het Xaerous ruimteschip, is de satelliet in een hel veranderd, een voorbaats voor de allen Xaerous.



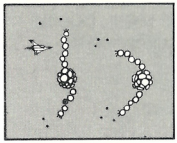
De stonehenge-stage
dDit is een kunstmatig-gekonstueerde asteroide-koppel, die als een galactische basis gecreëerd is.



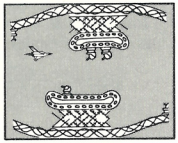
De omgekeerde ruimte vulkaan-stage
Net als stage 1 is dit een vijandelijke planetoïde voor-basis, maar nu zijn boven en beneden omgdraaid.



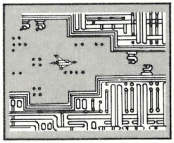
De Moai-stage
De Moai zijn vreemde grote hoofden die op de oude stenen beelden van Easter-Eiland, planeet aarde, lijken. Ze zijn eeuwen geleden door een onbekend ras geschapen in de vorm van de meestergeesten van de galaxy. De Xaerous-macht gebruikt hen als basis voor hun dodelijke ion-wapens.



De antennoïd-stage
Gigantische, levende, tentakel-achtige antennae zweven door het heelal. Als ze de aanwezigheid van een ander levend wezen voelen schieten ze dodelijke vergiftkapsule's.

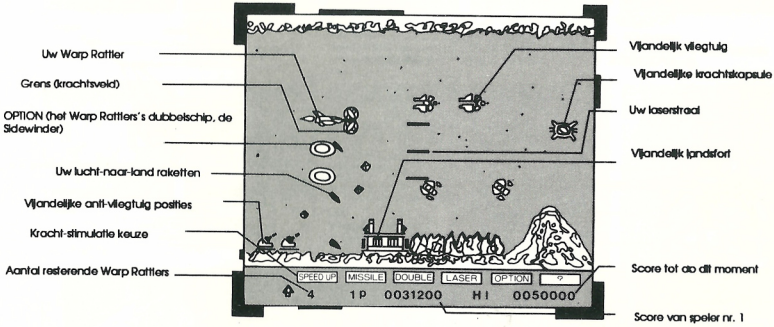


De amoeboïd-stage
Reusachtige amoeba-achtige organisme's van onbekende afkomst bereiken het heelal. Ze zijn primitief, maar hebben een ongeloofijk sterke levenswil en vervolgen meedogenloos iedere levens-soort die hun leefruimte binnendringt.



De Xaerous-Superfort-stage
De uiterste stage van het spel. Dit fort is in het hart van het zenuwstelsel van het Bacterion Empire en wordt door een com-plexe bio-computer gekontroleerd

ZO ZAL UW BEELD ERUIT ZIEN

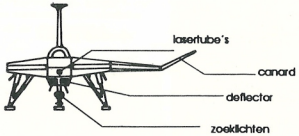


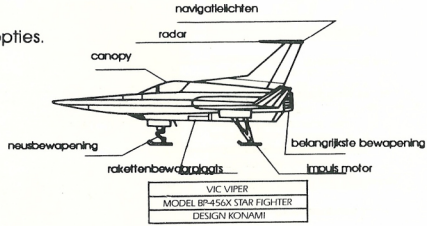
KARAKTERS EN BESTANDDELEN VAN HET SPEL

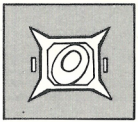
De Warp Rattler

Het geraffineerste ruimteschip in het heelal. De trots van de Gradius verdedigingsmacht ! Dit kleine vliegtuig is volgepropt met verbazingwekkende bewapening en snelheidsmogelijkheden.

lengte: 49.5 ft breedte: 51.0 ft
hoogte: 20.0 ft gewicht: 38 ft
motor: impulse power drive
wapens: straal, laser, raket, 2 opties.

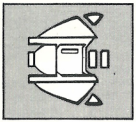




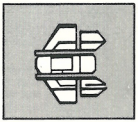


Vijandelijke krachtstcapsule
(rood) 500 punten
Energie-kapsule's

Fan
100 punten
Neutraal zone-patrouilleer vliegtuig

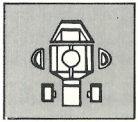


Rugurr
100 punten
Standaard Xaerous-jager

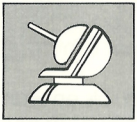


Garrun
100 punten
Supersnel Xaerous-achtervolgingsvliegtuig

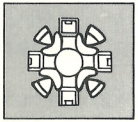
Dakker
100 punten
Rondtrekkend anti-vliegtuig robotkanon



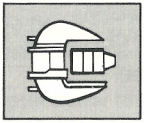
Jumper
100 punten
Mobiele robot



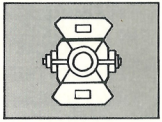
Dal # 1
100 punten
Anti-vlieg tuig plasma-kanon



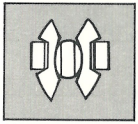
Zab
100 punten
Ruimtemijnen (bewegen zowel door tijd als ruimte)



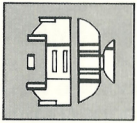
Foss
100 punten
Standaard Xaerous-kruiser



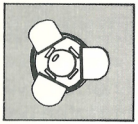
Rashe
100 punten
Xaerous-jager, komt van alle kanten tegelijk



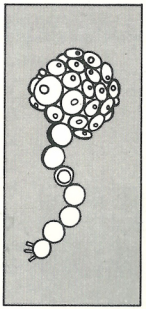
Venus
100 punten
Commando-verkennersvlieg tuig



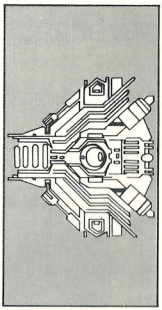
Uska
100 punten
Xaerous kommunikaties chip



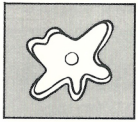
Tikd
Xaerous dwergringvlieger



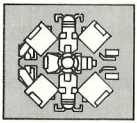
Antennoid
Vernieling hart: 5.000 punten
Vernieling arm: 1.000 punten
Snel-vermeerderende ruimte-antennoide wezens



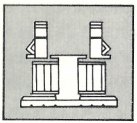
Grote Xaerous Kernjagers
Vernieling gehele hart: 10.000 punten
Vernieling centrum: 500 punten
Xaerous moederschip



Amoeba
100 punten
Dodelijk organische anti-materie



Mazar
3.000 punten
Xaerous doorsnee-ringvlieger

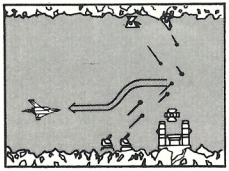


Dagoom
1.000 punten
Vijandelijk roerfuik

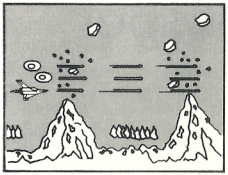
MULTIGE TIPS

In het Gradius-spel zijn manieren verborgen om extra punten te verkrijgen en bijzondere manoeuvers te verrichten. De sleutels om bonuspunten te krijgen en deze manoeuvers uit te voeren zijn verborgen in het programma. Hopelijk bent u in staat ze te vinden tijdens het spel.
Wij zouden het waarderen van u te horen, als en wanneer u enkele ontdekt. Wij geven u een tip...het is mogelijk door een stage heen te razen als u bepaalde voorwaarde's vervult. Veel succes!

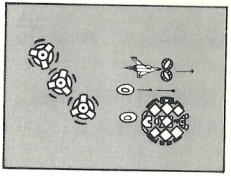
GEVORDERDE AANVALS-EN VERDEDIGINGSMANOEUVERS



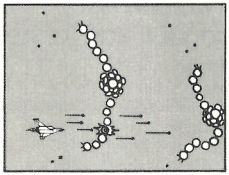
Val het rode vijandelijke vliegtuig aan zonder het te laten ontsnappen; steel daarna hun krachtkapsule's. Let goed op de kracht-stimulatie keuze-indikators onderaan uw beeldscherm. Kies de juiste kracht-stimulatie voor de stage waarin u zich op dat moment bevindt.
De vijandelijke projektielen zijn intelligente wapens. Zij volgen uw vluchtpad en uw ontsnarppingsmanoeuvers. wees voorzichtig en val niet in slaap. (zie fig. 1).



Als u in de vulkaan-stage bent is het niet genoeg om van de vulkanen te ontsnappen; gebruik uw laserkanon en dubbelgangersoptie om de stenen te vernietigen voor een hogere punten-score (fig. 2).
Als u een van de speciale blauwe krachtskapsule's te pakken kunt krijgen, worden alle zichtbare vijanden op het beeldscherm meteen vernietigd.



Kijk uit voor de vijandelijke Dakkers! Ze komen opeens van de linkerkant van uw beeldscherm en vallen van boven en van beneden aan.Gebruik de dubbelganger-soptie om de Mazar-sfeer te vernietigen met de Sidewinder's extra vuurkracht.



Wanneer u een antennoid schepsel ontmoet, moet u op het rode gedeelte in de arm schieten om de arm te vernietigen. Als u de centrale kern te pakken kunt krijgen, gaat het hele ding in rook op (fig. 4).
Als uw krachtsveldgrens rood wordt betekent dit dat uw krachtsveld-power u voor nog slechts een aanval beschermt. Bereid u voor, uw volgende krachtsstimulatie-grens te gebruiken.

Behandel uw Konamiespel met zorg

Dit Konamispel is een met precisie vervaardigd toestel met een ingewikkeld elektronisch circuit. Vermijd het boot te stellen aan overmatige schokken of extreme temperatuurverschillen. Probeer nooit het spel te openen of te ontmantelen.
Raak de stromdraden van het toestel niet aan en vermijd ieder kontakt met water zodat het spelcircuit niet beschadigd wordt.
Zorg altijd ervoor dat het NES-kontrolepaneel uitgeschakeld is als u het spel erin steekt of eruit haalt.
Stop nooit uw vingers of een metalen voorwerp in het toestelgedeelte van de spanningsverbinding. Dit kan tot het slecht functioneren of zelfs tot schade leiden.

81024

Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

©1988 KONAMI

Printed in Japan
IMPRIMÉ AU JAPON